

Menguatkan Narasi Kanibalisme (Anthropofagi) dalam Analisis Hyperrealitas Baudrillard pada Cagar Budaya Batu Persidangan di Kecamatan Simanindo

Reinforcing Cannibalistic (Anthropophagic) Narratives in Baudrillard's Hyperreality Analysis at the Batu Persidangan Cultural Heritage in Simanindo District

Puspitawati, Dedi Andriansyah*, Murni Eva Marlina Rumapea,
Erlin Nainggolan & Karina Ita Apulina Br Bangun

Program Studi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan,
Indonesia

Diterima: 23 Agustus 2023; Direview: 26 November 2023; Disetujui: 27 November 2023

*Corresponding Email: dediandriansyah@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan penuturan cerita kanibalisme legenda batu persidangan dan mendeskripsikan strategi masyarakat lokal dalam membangun citra antropofagi pada legenda batu persidangan di Kecamatan Simanindo. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi serta wawancara mendalam. Terdapat tiga versi penuturan terkait legenda batu persidangan, dan bagian tubuh yang dikonsumsi dalam ritual yang dilaksanakan di Huta Siallagan, Adapun ketiga versi penuturan yang dimaksud yaitu versi masyarakat, versi local guide, dan versi pertunjukan. Penuturan terkait kanibalisme sebelumnya juga sudah muncul diberbagai tulisan sejarah di Sumatera. Cerita kanibalisme di Huta Siallagan Kecamatan Simanindo hingga kini masih terjaga dan masih dijadikan sebagai daya dukung wisata di lokasi ini, Hyperrealitas tentang cerita kanibal yang seakan-akan benar terjadi di perkuat dengan pola simulacra (1) penuturan melalui guide lokal, (2) pertunjukan legenda batu persidangan, (3) papan informasi geopark animism, dan (4) generalisasi cerita legenda batu persidangan. Legenda batu persidangan dan cerita "orang batak makan orang" tidak hanya sebatas memberi pengaruh dalam aspek ekonomi masyarakat, namun juga memiliki berbagai nilai penting yang dapat dijadikan acuan oleh masyarakat masa kini, Adapun nilai yang dimaksud yaitu nilai yuridis, nilai politis dan nilai social

Kata Kunci: Kanibalisme; Batak; Hyperrealitas

Abstract

This research was conducted to describe the cannibalism storytelling of the trial stone legend and describe the strategy of the local community in building anthropophagic images of the trial stone legend in Simanindo District. This research was carried out using qualitative research methods with an ethnographic approach. Methods of data collection were carried out through literature studies, observation, and in-depth interviews. There are three narrative versions related to the legend of the trial stones, and the body parts consumed in the rituals carried out at Huta Siallagan. The three narrative versions in question are the community version, the local guide version, and the performance version. Reports related to cannibalism have previously appeared in various historical writings in Sumatra. The story of cannibalism in Huta Siallagan, Simanindo District, is still maintained and is still used as tourism support at this location. The hyperreality of cannibal stories that seem to really happen is strengthened by simulacra patterns (1) narrative through local guides, (2) legend performances trial stone, (3) animism geopark information board, and (4) generalization of the legend of trial stone legend. The stone legend of the trial and the story "Batak people eat people" are not only limited to influencing the economic aspects of society but also have various important values that can be used as a reference by today's society. The values in question are juridical values, political values, and social values.

Keywords: Canibalisme; Batak; Hyperreality

How to Cite: Puspitawati, Andriansyah, D., Rumapea, M.E.M., Nainggolan, E., & Br Bangun, K.I.A., (2023), Menguatkan Narasi Kanibalisme (Anthropofagi) dalam Analisis Hyperrealitas Baudrillard pada Cagar Budaya Batu Persidangan di Kecamatan Simanindo, *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 6 (2): 877-884

PENDAHULUAN

Cerita tentang praktik kanibalisme yang dilakukan oleh orang Batak dimasa dahulu masih tetap eksis sampai saat ini di Kabupaten Samosir. Salah satu kawasan yang selalu diidentikkan dengan cerita tersebut adalah kawasan wisata budaya yang terletak di Huta Siallagan. Terdapat beberapa diantaranya cagar budaya Geopark Animisme dan cagar budaya Batu Persidangan (Malau, n.d.). Cagar budaya batu persidangan ini berbentuk susunan batu dan meja layaknya arena persidangan yang sarat akan nilai historis dan menjadi destinasi wisata Internasional di Kabupaten Samosir. Pengkorelasian cerita kanibalisme dengan batu persidangan tak lepas dari adanya legenda batu persidangan yang mengandung unsur cerita mengenai adanya praktik kanibalisme di dalamnya (Kennedy, 2022).

Batu Persidangan merupakan cagar budaya yang terletak di Huta Siallagan Kabupaten Samosir. Cagar budaya Etnik Batak Toba ini berbentuk susunan batu dan meja layaknya tempat bermusyawarah dan mengandung legenda di dalamnya (Nainggolan, 2016; Tobing, 2020). Legenda Batu Persidangan bercerita tentang arena yang digunakan sebagai tempat perundingan peradilan hukum adat dimasa dahulu. Sinamo et al., (2021) menyampaikan bahwa Raja yang memerintah akan melaksanakan peradilan untuk pemberian sanksi hukum pada tindakan kejahatan berat yang dilakukan oleh musuh ataupun masyarakat. Seseorang akan dijatuhi hukum pemenggalan kepala apabila ia melakukan kesalahan seperti membunuh, merampok, berkhianat pada raja, memperkosa ataupun berzina (Silalahi, 2019).

Terdapat hal yang menarik dalam legenda batu persidangan, yakni adanya bagian cerita tentang hukum pancung yang dilaksanakan di Batu Persidangan dan dilanjutkan dengan tradisi memakan daging manusia (*canibalism*) oleh sang raja pasca eksekusi hukum pancung. Tradisi memakan daging manusia merupakan praktik kanibalisme yang ada dalam budaya masyarakat primitif dari sejak dahulu yang sering dikaitkan dengan kekuatan ataupun kekuasaan. Hal tersebut juga disampaikan oleh Picchio (1988) "*actions the signs the survival of anthropophagical rites intended to transfer thecharisma of a man to his*."

Cerita kanibalisme di Sumatera yang paling populer muncul dalam keluhan Nommensen yang dituliskan oleh Kozok (2010) dalam tulisannya yang berjudul *Utusan Damai di Kemelut Perang*, menjabarkan bahwa Nommensen meminta bantuan kepada pemerintah Belanda untuk mengirimkan bantuan dengan menerapkan penginjilan dan pedang, dengan menyampaikan "mengubah kanibal yang kasar menjadi manusia yang bermartabat, mengubah pembunuh berdarah dingin menjadi paroki Kristen, mengubah orang liar yang malas, kotor, tak senonoh dan keji menjadi abdi Tuhan yang beriman rendah hati dan penyayang"

Damanik (2017) menjelaskan bahwa cerita tentang Anthropofagi ataupun kanibalisme di Sumatera memang sering dimunculkan dari sejak dahulu oleh para pedagang, peneliti dan misionaris yang mendapatkan info tersebut dari penduduk disekitar pegunungan ataupun pemandu lokal (*broker*). Namun cerita tersebut tidak menunjukkan lokasi spesifik.

Berdasarkan latarbelakang tersebut hasil riset ini kemudian dituliskan dalam sebuah tulisan ilmiah yang terfokus pada Eksistensi Cerita Kanibalisme Orang Batak dalam Analisis *Hyperrealitas* Baudrillard Pada Pengembangan Pariwisata Budaya Di Huta Siallagan. Teoritik Postmodern *Hyperrealitas* Baudrillard akan membantu untuk penggalian informasi terkait bentuk simulacra yang dilakukan oleh masyarakat lokal pada cerita kanibalisme sehingga membentuk sebuah realitas yang tidak sesuai dengan kenyataan sebenarnya atau melebih-lebihkan (*hyperrealitas*).

Baudrillard (Aziz, 2001) melukiskan kehidupan postmodern sebagai sebuah kehidupan yang ditandai dengan simulasi (*simulacra*). Baudrillard dalam (Haryatmoko, 2016) menjelaskan Sebuah proses simulasi mengarah pada penciptaan modern atau "reproduksi objek dan atau peristiwa". Kabur perbedaan antara tanda dengan realitas, maka semakin sulit membedakan yang tulen atau asli dengan barang tiruan. Baudrillard menulis tentang dunia yang diproduksi dari model, yang tidak merujuk pada realitas atau berdasarkan diri pada "realitas" apapun, selain dirinya sendiri. Hiperrealitas menjadikan masyarakat pasif terhadap informasi, pesan, dan tanda yang ada disekitar mereka, yang mana hiperrealitas menjadi masyarakat konsumen yang curut marut, masyarakat hanya menyerap nilai-nilai keterpesonaan luar tanpa lagi meyerap nilai-nilai tansendental.



Jean Baudrillard menggunakan juga istilah hiperrealitas untuk menjelaskan perekayasa (dalam pengertian distorsi) makna di dalam media. Hiperrealitas komunikasi, media dan makna menciptakan satu kondisi, keseluruhan dianggap lebih nyata daripada kenyataan, dan kepalsuan dianggap lebih benar ketimpangan kebenaran. Kita tidak dapat lagi membedakan antara kebenaran dan kepalsuan, antara isu dan realitas (Ritzer & Goodman, 2004).

Pemikiran Baudrillard menjelaskan bahwa adanya budaya yang membawa pada arah semuanya "hiper" (melebihi kapasitas yang ada), hiperrealitas diartikan sebagai suatu keadaan baru dimana ketegangan di masa lampau antara nyata dengan ilusi, antara sebagaimana adanya realitas seharusnya hilang. Postmodernisme merupakan simulasi pola yang mendominasi fase sekarang yang dikontrol oleh kodekode, yaitu fase mendominasi oleh produksi dari realitas buatan. Awal dari era hiperrealitas, menurut (Sarup, 2011) ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika, respresentasi, runtuhnya ideologi dan bangkrutnya realitas itu sendiri, yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi. Hiperrealitas dapat dikatakan sebagai fenomena perkembangan masyarakat saat ini yang melampaui batas, tanda yang dulu dikenal sudah tidak lagi mempresentasi sesuatu karena petanda sudah mati. Sudah tidak adanya batas antara yang nyata atau realitas dan imajiner.

Hal tersebut juga sepertinya terjadi pada eksistensi sebuah folklore (legenda). Beberapa ahli Antropologi dan linguistik memberikan penyebutan yang beragam terhadap istilah folklore. Danandjaja (2015) menjelaskan ada yang menyebutnya sebagai kebudayaan lisan, tradisi lisan ataupun folklore. Namun keseluruhan penamaan tersebut memuat unsur pendefinisian terkait folklore yang merupakan suatu hasil budaya kolektif, diwariskan secara turun temurun baik secara lisan, tulisan, dan gerakan yang mengandung ciri khas kolektif, pemikiran (ideas) kolektif, kepribadian, dan norma hidup bermasyarakat yang terkadang tidak diketahui asal mula sumbernya namun begitu hidup di dalam kolektifitas etnik tersebut (Febryani et al., 2020).

Folklor juga melibatkan pembelajaran informal, pengetahuan non-modern tentang dunia, kepercayaan, budaya dan tradisi. Berbagai istilah tersebut mengarah kepada pengetahuan yang ada secara turun-temurun dan membangun pola pikir masyarakat pemilik folklor tersebut ataupun orang luar. Namun kebenaran pada sebuah folklor perlu dipertanyakan mengingat folklor juga memiliki definisi sebagai "*Folklore is a set of fictional stories, cultural myths and even quotes*" (Sinamo et al., 2021)

Cerita kanibalisme sejatinya ini tentu membawa kesan ataupun pelabelan yang negatif karena mengidentikkan bahwa secara historis orang Batak dimasa dahulu itu liar, tidak beradab dan ekstrem. Namun hal yang menarik adalah cerita ini terus dipertahankan oleh masyarakat lokal melalui penuturan pada setiap pengunjung (wisatawan) yang datang ke Huta Siallagan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Pendekatan etnografi guna membantu pengungkapan aktivitas budaya penuturan (tradisi lisan) terkait legenda pada kelompok etnik Batak Toba di Huta Siallagan. Pengungkapan budaya penuturan tradisi lisan ini dicermati dengan perspektif Dekonstruksi Jacques Derrida. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan menerapkan 12 alur penelitian etnografi oleh (Spradley, 2007).

Adapun teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipasi wawancara etnografis dan studi literatur. Hasil data yang telah diperoleh akan dianalisis dengan menerapkan teknik analisis etnografi (Spradley, 2007), yaitu analisis wawancara etnografis, analisis domain dan analisis taksonomi. Ketiga analisis ini dilaksanakan dengan memanfaatkan analisis data berbasis software yaitu Atlas.ti. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan analisis data yang akurat serta memudahkan peneliti dalam melakukan berbagai analisis yang relevan dengan focus penelitian. Informasikan secara ringkas mengenai materi dan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi subjek/bahan yang diteliti, alat yang digunakan, rancangan percobaan atau desain yang digunakan, teknik pengambilan sampel, variabel yang akan diukur, teknik pengambilan data, analisis dan model statistik yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Batu Persidangan

Batu Persidangan, dalam konteks sejarah, menyimpan cerita kaya tentang sistem peradilan pada masa dahulu. Pada periode tersebut, Batu Persidangan menjadi pusat penting untuk pelaksanaan proses peradilan bagi masyarakat yang terlibat dalam tindak kejahatan atau melanggar norma hukum adat yang berlaku. Praktik ini merupakan manifestasi dari kearifan lokal yang dihormati dan dijalankan oleh komunitas pada waktu itu.

Sejarah Batu Persidangan semakin diperinci ketika kita menyimak kontribusi pemerintahan Belanda pada awal abad ke-20. Pada periode pemerintahan Belanda, tepatnya dalam dekade 1920-an, dibangunlah Batu Persidangan dengan maksud untuk memberikan wadah yang lebih formal dan terstruktur untuk proses peradilan. Proyek ini kemudian diselesaikan pada tahun 1937. Penyelesaian proyek ini merupakan hasil dari upaya kolaboratif antara pemerintah kolonial Belanda dan pemimpin adat pada masa itu, yaitu Raja Hendrik Siallagan (Sugiharta, 2017).

Raja Hendrik Siallagan, sebagai ketua adat pada masa itu, memiliki peran sentral dalam penciptaan Batu Persidangan. Ia tidak hanya memimpin dalam memahat struktur fisik batu tersebut, tetapi juga ikut mengarahkan makna dan fungsi dari tempat tersebut dalam kerangka sistem peradilan lokal. Batu Persidangan mencerminkan penyeimbangan antara otoritas adat dan otoritas kolonial, menciptakan wadah yang mewakili perpaduan antara tradisi lokal dan pengaruh pemerintahan Belanda.

Dengan selesainya pembangunan Batu Persidangan, tempat ini menjadi saksi bisu dari berbagai proses peradilan yang memengaruhi kehidupan masyarakat setempat. Lebih dari sekadar struktur fisik, Batu Persidangan membawa makna simbolis yang mendalam tentang kedaulatan hukum dan penyelenggaraan keadilan pada masa tersebut. Menyelidiki sejarah Batu Persidangan bukan hanya mengungkapkan evolusi sistem peradilan, tetapi juga menggambarkan dinamika hubungan antara budaya lokal dan kekuatan kolonial pada masa lalu.

Area cagar budaya Batu Persidangan memperlihatkan kompleksitas dan multifungsionalitasnya yang tercermin dalam pembagian menjadi tiga area berbeda. Masing-masing area mencerminkan peran dan fungsi yang khusus dalam tatanan sosial dan sistem peradilan pada masa lalu.

Area pertama, yang merupakan tempat tinggal raja dan keluarganya, menciptakan fondasi bagi kehidupan pribadi dan kekuasaan penguasa lokal. Ini adalah tempat di mana keputusan-keputusan penting diambil, kebijakan diatur, dan aspek-aspek administratif serta budaya dirawat. Dalam konteks ini, keberadaan area tinggal raja menjadi pusat kekuasaan dan pengaruh, yang membentuk dinamika sosial masyarakat.

Area kedua, yaitu area Batu Persidangan, memiliki fungsi yang khusus sebagai tempat musyawarah peradilan. Di sinilah terjadi proses pengambilan keputusan terkait dengan kasus-kasus berat, seperti tindakan kriminal serius (seperti pencurian, pembunuhan, dan pemerkosaan), pelanggaran terhadap hukum adat (seperti penggunaan ilmu hitam untuk menyakiti orang lain), dan rencana pemberontakan terhadap raja. Penggunaan Batu Persidangan sebagai tempat musyawarah peradilan menunjukkan pentingnya lokasi ini dalam menjalankan sistem hukum dan menjaga keseimbangan sosial.

Area ketiga, yang dijadikan tempat pelaksanaan eksekusi pemenggalan kepala terdakwa kasus berat, menggambarkan sisi yang lebih keras dari sistem peradilan pada masa itu. Proses eksekusi seperti ini dianggap sebagai hukuman terberat dan diadakan di tempat yang khusus, menekankan pada keberlanjutan otoritas dan ketegasan pemerintahan.

Ketiga area ini bersama-sama menciptakan sebuah lingkungan yang mencerminkan tatanan sosial, politik, dan hukum pada masa lalu. Studi mendalam terhadap masing-masing area ini dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang kompleksitas budaya dan nilai-nilai yang membentuk kehidupan masyarakat pada periode sejarah tertentu. Dengan memahami fungsi dan signifikansi setiap area, kita dapat memahami lebih baik dinamika masyarakat yang hidup pada masa lalu dan meresapi warisan budaya yang masih tercermin dalam area cagar budaya Batu Persidangan.

Penuturan Antropofagi dalam Legenda Batu Persidangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ketua adat, lokal guide dan masyarakat menuturkan legenda Batu Persidangan pada wisatawan, terangkum bentuk penuturan menjadi tiga bagian.

1) Penuturan

- **Bagian 1.**

Algojo akan melakukan eksekusi dengan memenggal kepala pelaku, dan diletakkan di meja yang berbentuk bulat dan badannya dibawa ke meja berbentuk persegi. Algojo pada masa itu melakukan eksekusi dengan pemenggalan kepala pelaku. Kepala pelaku diletakkan di meja bulat, sementara badannya ditempatkan di meja persegi. Proses ini mencerminkan kekejaman sistem hukum pada periode tersebut, dengan pemilihan tempat dan tindakan yang dramatis memberikan kesan ketegasan pemerintahan dan otoritas. Eksekusi ini secara simbolis dapat diartikan sebagai tindakan kolektif atau musyawarah, meskipun pada kenyataannya itu adalah bentuk keputusan hukum yang sangat drastis. Keseluruhan gambaran menciptakan suasana yang mencekam dan menunjukkan sisi kejam dari sistem peradilan masa lalu.

- **Bagian 2. Praktik kanibalisme**

Terdapat berbagai versi diantaranya :

- a. Raja menyampaikan untuk penjahat dibunuh serta (*Ta Sobur ma mudarna*) **diminum darahnya** secara bersama-sama (versi masyarakat). Pernyataan ini menciptakan gambaran hukuman yang ekstrem dan sadis, menunjukkan keengganan untuk memberikan hukuman yang manusiawi. Meskipun mungkin bertujuan untuk menakut-nakuti, tetapi pendekatan ini menciptakan citra otoritas yang keras dan kontroversial. Perlu diperhatikan bahwa konteks budaya dan sejarah dapat mempengaruhi pemahaman atas keputusan eksekusi yang ekstrem ini. Namun, dalam konteks nilai-nilai kemanusiaan dan hak asasi manusia saat ini, tindakan semacam itu jelas bertentangan dengan norma-norma etika dan hukum yang berlaku.
- b. Raja menyampaikan untuk penjahat dibunuh serta (*Ta Allang ate-ate na dohot jattung na*) **dimakan hati** dan **jantungnya** secara bersama (versi *Local Guide*, wawancara tanggal 16 Juli 2022, 24 Juli 2022). Pernyataan ini menggambarkan hukuman yang sadis dan tidak manusiawi, dengan unsur memakan organ tubuh korban yang memperkuat kesan kejam. Pernyataan ini, dengan kebrutalannya, menciptakan citra otoritas yang sangat keras dan tidak toleran. Meskipun mungkin dimaksudkan untuk menakut-nakuti masyarakat agar taat pada hukum, pendekatan semacam itu sangat kontroversial dan tidak sesuai dengan norma-norma etika dan hak asasi manusia yang diakui secara luas. Perlu diingat bahwa interpretasi perintah semacam ini sangat tergantung pada konteks budaya dan sejarah tertentu. Namun, dalam konteks nilai-nilai kemanusiaan yang berlaku saat ini, tindakan eksekusi dengan cara dan metode semacam itu pasti akan mendapatkan kecaman luas.
- c. Raja menyampaikan untuk penjahat dibunuh serta (*Ta sobur ma mudarna jala ta allang ma sibukna*) **diminum darahnya** dan **dimakan dagingnya** secara bersama (versi Pertunjukan, terdapat pada naskah pertunjukan. Raja memerintahkan eksekusi penjahat dengan menambahkan elemen yang lebih mengerikan, yaitu "Ta sobur ma mudarna jala ta allang ma sibukna" (meminum darah dan memakan dagingnya bersama-sama). Pernyataan ini menciptakan citra eksekusi yang sangat sadis dan kejam, menekankan pada tindakan yang tidak hanya mematikan, tetapi juga melibatkan perlakuan yang sangat tidak manusiawi terhadap tubuh korban. Meskipun mungkin dimaksudkan untuk menakut-nakuti, pendekatan semacam ini sangat kontroversial dan tidak sesuai dengan nilai-nilai etika dan hak asasi manusia yang dianut saat ini. Perlu diingat bahwa konteks budaya dan sejarah dapat mempengaruhi pemahaman atas perintah eksekusi yang sangat ekstrem ini. Namun, dalam perspektif norma kemanusiaan yang diakui secara luas, tindakan semacam itu pasti akan menimbulkan kecaman dan kritik yang serius.

- **Bagian 3. Pembuangan tubuh**



Tindakan untuk membuang kepala pelaku ke hutan dan badannya ke Danau Toba selama tujuh hari tujuh malam, dengan larangan aktivitas masyarakat di dalam danau selama periode tersebut, menciptakan gambaran hukuman yang mencolok dan penuh dengan simbolisme. Tindakan ini bertujuan untuk memberikan efek jera dan mencegah orang lain dari melakukan pelanggaran serupa. Pemilihan lokasi penempatan kepala pelaku di depan gerbang masuk Huta Siallagan memiliki arti simbolis yang signifikan. Plaques di depan gerbang merupakan bentuk peringatan terhadap pelanggaran hukum yang telah terjadi, serta sebagai peringatan bagi masyarakat setempat untuk mematuhi aturan dan norma-norma yang berlaku. Larangan aktivitas masyarakat di dalam Danau Toba selama tujuh hari tujuh malam memberikan dimensi hukuman yang lebih luas dan melibatkan partisipasi aktif dari komunitas. Hal ini menciptakan atmosfer yang sangat ketat dan menciptakan efek jera terhadap masyarakat secara keseluruhan.

2) Kanibalisme hanyalah sebuah cerita

Titik lokasi yang diidentifikasi sebagai dasar untuk menelusuri kebenaran cerita kanibalisme, ternyata, melalui hasil observasi dan wawancara, menunjukkan ketidaksesuaian yang signifikan. Temuan ini menguatkan bahwa kisah kanibalisme yang terkait dengan legenda Batu Persidangan sebenarnya hanyalah sebuah cerita yang terdapat dalam warisan lisan masyarakat. Wawancara dan observasi ini menyiratkan bahwa cerita kanibalisme tersebut tidak dapat dipertanggungjawabkan secara empiris atau historis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa narasi tersebut lebih bersifat mitologis atau legendaris daripada mencerminkan kejadian nyata. Adapun yang menjadi landasan penguat bahwa Kanibalisme hanyalah cerita diantaranya (1) Titik lokasi hutan yang menjadi pembuangan kepala tidak menunjukkan adanya tumpukan, kuburan ataupun bekas galian yang berisikan tengkorak kepala manusia. (2) Disekitar hutan juga tidak terdapat tanda-tanda bekas tengkorak kepala manusia yang dibuang, (3) Selain itu juga, masyarakat yang berada disekitar hutan sama sekali tidak pernah mengetahui akan adanya cerita pembuangan kepala manusia tersebut, (4) cerita kanibalisme hanya diperkuat dengan tulisan-tulisan sejarah dari para pedagang, misionaris dan peneliti yang tidak benar-benar langsung melihat adanya praktik kanibalisme di area batu persidangan. Salah satunya ialah seperti keluhan Nomensen kepada pemerintah Belanda (Kozok, 2009).

Simulacra dalam Penguatan eksistensi cerita kanibalisme

Cerita kanibalisme dalam tradisi lisan orang Batak mencerminkan produk masa lalu yang telah menciptakan stereotip negatif tentang kelompok ini, menggambarkan mereka sebagai liar dan primitif. Namun, dalam konteks saat ini, penuturan kisah kanibalisme di Huta Siallagan melalui Legenda Batu Persidangan menghadapi sebuah paradoks—di mana cerita tersebut telah mengalami bentuk hyperrealitas tanpa kebenaran empiris yang terbukti.

Pentingnya diakui bahwa tradisi lisan dapat membentuk persepsi dan citra masyarakat, dan dalam hal ini, cerita kanibalisme mungkin telah menjadi bagian dari narasi yang mempengaruhi pandangan luar terhadap orang Batak. Meskipun demikian, penelitian dan observasi terkini menunjukkan bahwa cerita tersebut cenderung lebih bersifat mitologis atau legendaris daripada mencerminkan praktik kanibalisme yang sebenarnya. Konsep hyperrealitas di sini merujuk pada distorsi atau pelembihan dari realitas yang sesungguhnya, di mana cerita kanibalisme menjadi semacam "kebenaran yang dibuat-buat" tanpa dasar fakta yang kuat. Ini menekankan kompleksitas interpretasi dan evolusi narasi dalam konteks budaya dan sejarah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat dirangkum beberapa bentuk simulcara yang dijabarkan sebagai berikut:

(1) Generalisasi cerita legenda batu persidangan.

Ketua Adat memainkan peran penting dalam menginisiasi generalisasi cerita legenda Batu Persidangan, diikuti oleh Local Guide dan masyarakat setempat. Tujuannya adalah untuk menciptakan keseragaman cerita dan menambahkan elemen hiburan pada saat penuturan. Proses generalisasi ini memastikan bahwa cerita disampaikan secara kohesif dan menarik bagi pendengar, sementara penambahan unsur hiburan menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan menghibur. Ini menunjukkan bagaimana cerita tradisional dapat beradaptasi



dengan harapan masyarakat, menjadikannya tidak hanya sebagai warisan budaya tetapi juga sebagai bentuk hiburan yang dinikmati oleh masyarakat setempat dan pengunjung.

(2) **Penuturan melalui pemeragaan *Local Guide*.**

Citra antropofagi dalam legenda Batu Persidangan semakin mendalam melalui penuturan dan demonstrasi *Local guide* di Huta Siallagan. *Guide* merinci proses eksekusi penjahat, dari persidangan hingga pemasungan, dan secara visual memperagakan upacara memakan organ tubuh terdakwa. Penuturan ini bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman mendalam dan dramatis bagi para wisatawan, menghidupkan kembali aspek mengerikan dari cerita tersebut.

(3) **Pertunjukan kanibalisme di festival.**

Huta Siallagan tidak hanya menjadi destinasi wisata, tetapi juga menyelenggarakan festival di arena Batu Persidangan pada November 2021 dan menjadi tuan rumah kegiatan W-20 pada Juli 2022 di Kabupaten Samosir. Dalam festival dan kegiatan tersebut, proses pemenggalan juga menjadi salah satu bagian dari cerita yang diperagakan kepada para wisatawan, menambahkan elemen dramatis dan interaktif pada pengalaman wisata di lokasi tersebut.

(4) **Papan informasi *Geopark animisme*.**

Penempatan papan informasi *Geopark animisme* yang berdekatan dengan Batu Persidangan mungkin memberikan kesan seolah-olah membenarkan bahwa tradisi memakan daging manusia pernah terjadi pada masa lampau. Meskipun pada kenyataannya, tidak ada keterhubungan atau keterkaitan yang nyata antara keberadaan *Geopark animisme* dan Batu Persidangan. Pengaturan ini mungkin menciptakan kesan yang salah atau menyesatkan, karena *Geopark animisme* mungkin memiliki konteks dan makna yang berbeda, tidak berkaitan langsung dengan tradisi kanibalisme yang terkait dengan Batu Persidangan. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan keakuratan informasi dan konteks historis yang sesungguhnya dalam menafsirkan dan menghubungkan elemen-elemen budaya yang ada di tempat wisata tersebut.

Terlepas dari bentuk *hyperrelitas* yang secara sengaja diciptakan, sebenarnya terdapat Nilai-nilai lain yang terkandung dalam penuturan Batu Persidangan yang dijabarkan sebagai berikut:

- (1) **Nilai Historis:** Keberadaan cerita batu persidangan menunjukkan bahwasanya orang Batak memiliki sejarah lokal terutama dalam sistem permusyawaratan dimasa lampau yang kuat dan pola permusyawaratan tersebut terjaga sampai saat ini.
- (2) **Nilai Yuridis :** Penerapan hukum dan sanksi yang diterapkan pada sistem persidangan menunjukkan nilai-nilai hukum adat yang telah dibuat dari sejak dahulu dan hingga kini masih tetap dipatuhi dan dilaksanakan oleh masyarakat batak.
- (3) **Nilai Politis:** Persidangan yang dipimpin dan ditentukan oleh raja menunjukkan kekuasaan absolut Raja yang memimpin dan memiliki kedaulatan yang besar dalam menentukan keputusan dalam suatu huta.
- (4) **Nilai Sosiologis:** Pemberlakuan hukum dan sanksi dalam sistem adat pada masyarakat huta siallagan dapat menjadi suatu langkah pencegahan (*preventif*) dan antisipasi terjadinya perilaku deviasi (*perilaku menyimpang*) dalam masyarakat.
- (5) **Nilai Ekonomis:** Citra antropofagi yang dibangun di huta siallagan memiliki fungsi ekonomis **pada masa modern**, cerita orang batak makan orang telah di dekonstruksi kebenarannya untuk kemudian dimanfaatkan sebagai salah satu daya tarik wisata yang nantinya dapat membantu perekonomian masyarakat.

Sampai saat ini, eksistensi cerita kanibalisme terus dihidupkan dengan rangkaian simulacra sebagai suatu upaya penguatan nilai ekonomis. Masyarakat mendapatkan dampak dari kedatangan wisatawan lokal dan internasional untuk melihat secara langsung bukti-bukti artefak kebudayaan yang dikemas dengan cerita adanya praktik kanibalisme.

SIMPULAN

Adapun yang menjadi simpulan dalam tulisan ini adalah: (1) Penuturan antropofagi (*kanibalisme*) dalam legenda batu persidangan terbagi menjadi tiga bagian dimana hampir keseluruhan bagian memiliki kesamaan isi namun terdapat perbedaan versi pada bagian kedua

yang khusus pada praktik kanibalisme, namun hal tersebut hanyalah cerita yang tidak ada bukti pembenarannya; (2) Cerita kanibalisme dalam legenda batu persidangan masih tetap dipertahankan eksistensinya melalui empat strategi khusus yaitu generalisasi cerita legenda batu persidangan, penuturan melalui pemeragaan local guide, pertunjukan legenda batu persidangan dan papan informasi geopark animisme; (3) Cerita kanibalisme yang dikemas sebagai salah satu promosi utama Huta Siallagan terbukti mampu meningkatkan daya tarik bagi pengunjung untuk ke situs batu persidangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. I. (2001). Galaksi Simulacra: Esai-Esai Jean Baudrillard. Yogyakarta: LKiS.
- Damanik, E. L. (2017). *Rumor Kanibal, Menolak Batak dan Jejak Perdagangan: Etnihistori Sumatra Bagian Utara*. Simetri Institute.
- Danandjaja, J. (2015). Folklor Indonesia (Ilmu gosip, dongeng dan lain-lain Cet. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Febryani, A., Puspitawati, A. T., & Fimansyah, W. (2020). Folklor-Penguatan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Khas Sumatra Utara. *Banten: CV. AA Rizky*.
- Haryatmoko, M. R. K. (2016). Pemikiran Kritis Post-Strukturalis. Yogyakarta: Kanisius.
- Kennedy, P. S. J. (2022). Peningkatan Pemahaman Story-Driven Marketing pada Legenda Batu Parsidangan Huta Siallagan Samosir, Sumatera Utara. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 1101-1109.
- Kozok, U. (2010). *Utusan damai di kemelut perang: peran zending dalam Perang Toba: berdasarkan laporan LI Nommensen dan penginjil RMG lain*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Malau, E. S. (n.d.). *Analisis Minat Berkunjung Ke Objek Wisata Desa Siallagan Berbasis Kearifan Lokal Di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir Masa Pandemi Covid-19*.
- Nainggolan, A. (2016). *REFLEKSI KEARIFAN LOKAL HUKUM ADAT PANCUNG SEBELUM MASUKNYA AGAMA KRISTEN DI HUTA SIALLAGAN DESA SIALLAGAN PINDARAYA KECAMATAN SIMANINDO KABUPATEN SAMOSIR*. UNIMED.
- Picchio, L. S. (1988). Brazilian Anthropophagy: Myth and Literature. *Diógenes*, 36(144), 116-139.
- Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Prenadamedia Group.
- Sarup, M. (2011). Panduan Pengantar Untuk Memahami Postrukturalisme dan Posmodernisme, terj. Medhy Aginta Hidayat. Yogyakarta: Jalasutra.
- Silalahi, P. H. (2019). *Sistem Kekeabatan dalam Pengembangan Situs Desa Siallagan Sebagai Destinasi Wisata*. Universitas Sumatera Utara.
- Sinamo, F. L., Lubis, B. N. A., Barus, T. A. E., & Sembiring, S. J. (2021). The Revitalization of Batu Parsidangan Batak Toba Folklore Into Teaching Materials in English Subject for Junior High School. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 4(2), 233-239.
- Spradley, J. P. (2007). *Metode Etnografi*. PT Tiara Wacana.
- Sugiharta, S. (2017). *Sumatera Silang Budaya : Kontestasi Nilai-Nilai Historis, Arkeologis dan Antropologis Serta Upaya Pelestarian Cagar Budaya*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Sumbar.
- Tobing, R. R. (2020). *Kajian arsitektur berkelanjutan pada kawasan permukiman tradisional Huta Siallagan, Samosir, Sumatera Utara*.